Nintendo®
World Championships
NES™ Edition
Nintendo
World Championships

Diventa un asso del volo... con i palloncini!

Abbatti i nemici prima che si alzino in volo!

Il successo dipende da quanti nemici riesci a sconfiggere subito prima che prendano quota. Ecco i percorsi migliori per completare ciascun livello.

Livello 1

Puoi abbattere i 3 nemici prima ancora che si alzino da terra. Ma se è troppo difficile, cerca di abbatterne almeno 2.

Livello 2

Sconfiggi 3 nemici prima che prendano quota, il quarto subito dopo essersi levato in volo e l'ultimo mentre ti viene incontro.

Livello 3

Con un po' di pratica puoi sconfiggere 3 nemici prima che prendano quota e il resto quando è in volo.

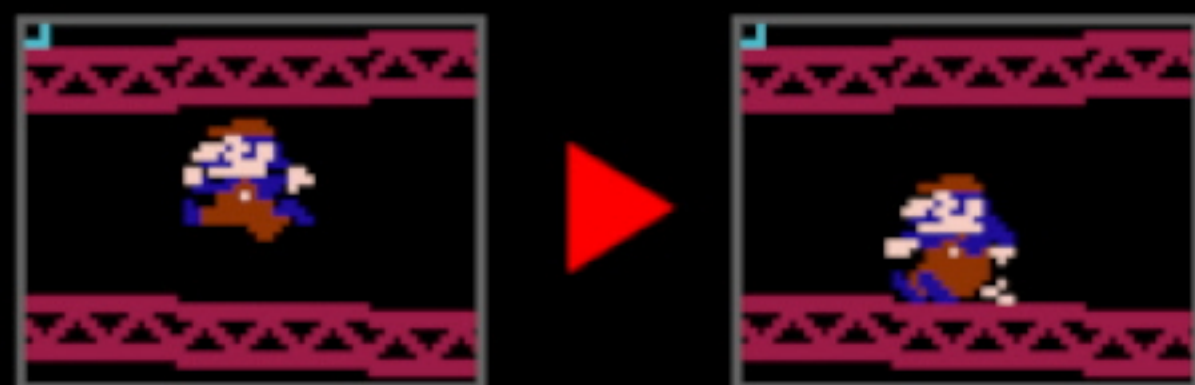
1° livello - Il percorso più breve

Raggiungi la fine con meno mosse possibili.

Non prendere alcun martello

Con un martello puoi distruggere i barili, ma finché ne hai uno non puoi usare le scale. Meglio lasciar perdere i martelli.

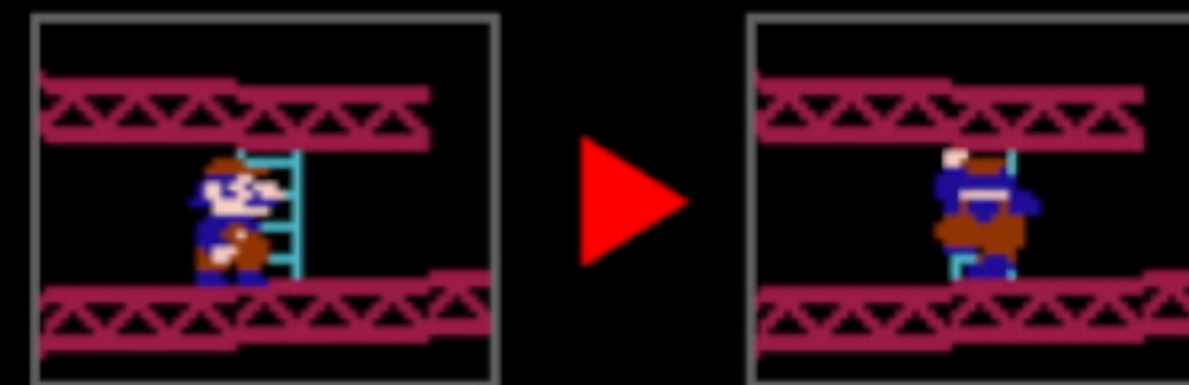
Meglio evitare i salti

È vero che per evitare i barili devi saltare, ma ciò ti fa perdere tempo prezioso. Cerca di ridurre i salti al minimo indispensabile.

Quando atterri dopo un salto non potrai muoverti per una frazione di secondo.

Con 6 scale, la vittoria è assicurata

Usa solo le scale posizionate lungo il percorso più breve. Sceglile con cura e la scalata al successo è assicurata.

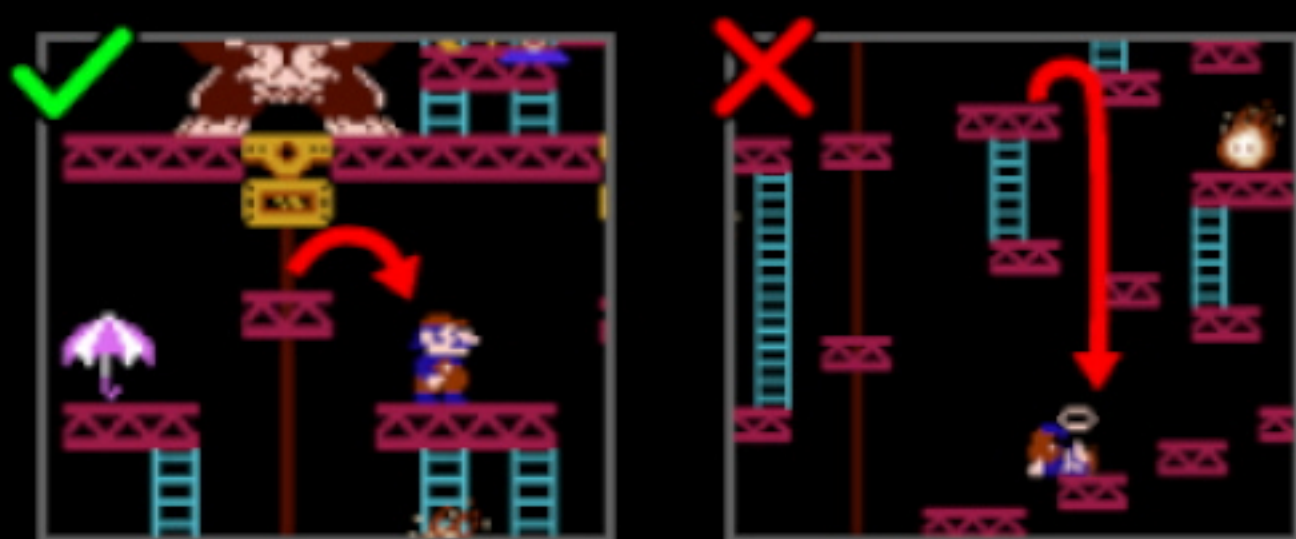
Sali sulle scale il prima possibile

Mario può salire su una scala anche senza essere esattamente sotto di essa. Risparmia tempo salendo appena è possibile.

Usa ✚ per salire sulla scala dalla posizione indicata.

2° livello - Il percorso più breve

Scegli il momento giusto per saltare.

Non cadere da altezze elevate

Se cadi da un'altezza superiore a quella di Mario subirai una penalità. Fai attenzione.

Occhio a non scottarti

Il nemico sulle scale affiancate ti inseguirà. Osservane i movimenti e salta sull'ascensore alla sua destra al momento giusto.

Non prendere alcun oggetto

Se prendi gli oggetti che Pauline ha perso otterrai dei punti, ma perderai tempo prezioso. Ignora gli oggetti e punta al traguardo.

Occhio ai cric

Donkey Kong lancia dei cric che rimbalzano a intervalli regolari. Cerca di evitarli fermandoti in cima alla scala e poi procedi.

Calma e sangue freddo. Non farti sfiorare dal pericolo.

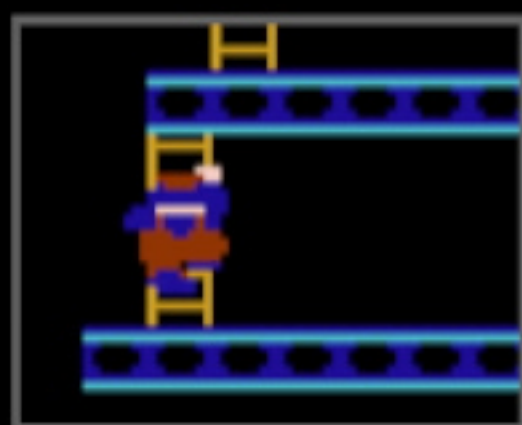
3° livello - Il percorso più breve

Afferra i bulloni il più in fretta possibile!

Rimuovi i bulloni e voltati

Dopo aver rimosso i bulloni al penultimo piano come indicato, voltati e sali sulla scala per raggiungere l'ultimo. Evita di saltare se non è necessario!

Sali sulla scala appena possibile

Mario può salire su una scala anche senza essere esattamente sotto di essa. Il metodo è lo stesso illustrato a pagina 1.

Dopo aver rimosso l'ultimo bullone...

"Evitare i salti"? Come non detto...

Evita il nemico eseguendo un salto con ✚ e Ⓐ subito prima di toccarlo.

Attenzione, però: se salti troppo presto gli atterrerai addosso.

Rimuovi i bulloni in quest'ordine

Puoi rimuovere i bulloni in qualsiasi ordine, ma potrebbe volerci più tempo. Segui il percorso indicato per impiegare il minor tempo possibile.

EXCITEBIKE

Battere il tempo sul tempo!

Vai veloce come il vento!

Il segreto per impiegare meno tempo è usare il turbo, saltare come si deve e anche scegliere la traiettoria migliore. Fai attenzione a dove salti e alla posizione degli ostacoli.

Impara a usare il turbo!

Il turbo (Ⓑ) è più potente della normale accelerata (Ⓐ). Usalo alla partenza, per darti lo slancio prima di un salto e anche dopo per riacquistare velocità. Occhio a non surriscaldare il motore!

Usa il turbo (Ⓑ) sin dalla partenza per assicurarti una rapida accelerazione.

Spostati sull'area di raffreddamento nella corsia superiore per raffreddare il motore.

Poi evita il fango a seguire, resta su quella corsia e preparati a saltare.

Atterra sulla discesa per ottenere un po' di spinta e poi affronta i nuovi ostacoli.

Se hai abbastanza accelerazione, puoi sorvolare insieme i 3 ostacoli successivi.

EXCITEBIKE

Battere il tempo sul tempo!

2 Usa le aree di raffreddamento.

Svuota l'indicatore della temperatura passando su più aree di raffreddamento possibile. In questo modo avrai più turbo a disposizione.

3 Fai attenzione all'assetto quando atterri.

L'assetto della moto all'atterraggio è molto importante. Se, quando atterri, non è parallelo all'angolo d'inclinazione del terreno, perderai del tempo o ti capovolgerai.

Impenna sul piccolo ostacolo e poi passa sulla seconda area di raffreddamento.

Abbassa la ruota anteriore dopo il salto per coprire una distanza maggiore.

Subito dopo c'è del fango: meglio trovarsi sulla corsia giusta con un certo anticipo.

Dopo un salto, solleva la ruota anteriore per ridurre il rischio di cadere.

Evita questa rampa e preparati a saltare da quella successiva.

Battere il tempo sul tempo!

4

Esegui il salto più appropriato.

Durante un salto, abbassa la ruota anteriore per prendere velocità e coprire più distanza. Al contrario, solleva la ruota anteriore per rallentare e saltare più in alto del solito.

Cerca di calcolare la distanza che vuoi coprire con un salto e regola l'assetto della moto di conseguenza.

Non surriscaldare il motore!

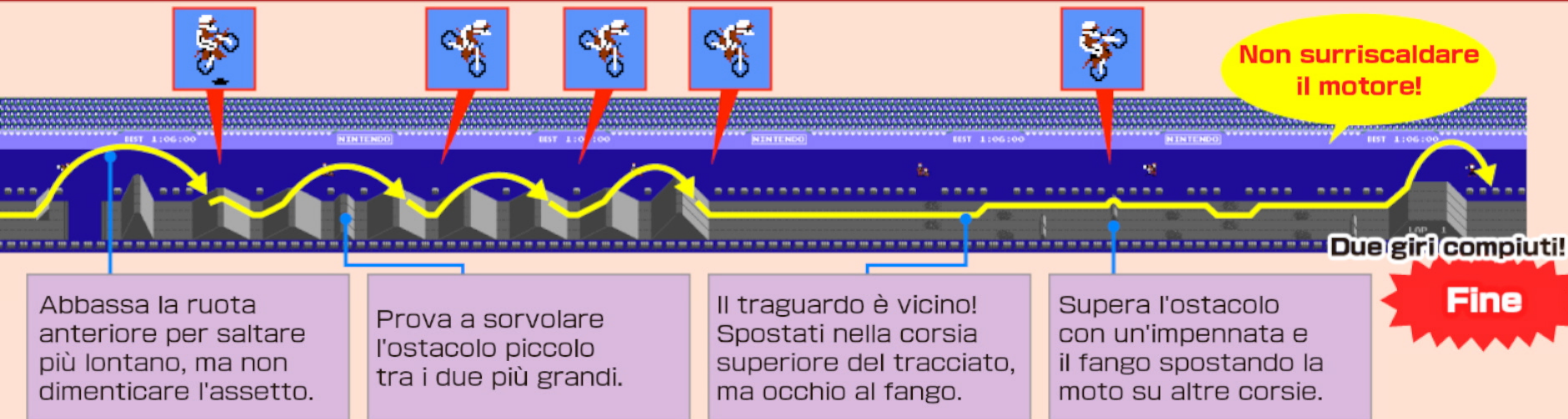
Abbassa la ruota anteriore per saltare più lontano, ma non dimenticare l'assetto.

Prova a sorvolare l'ostacolo piccolo tra i due più grandi.

Il traguardo è vicino! Spostati nella corsia superiore del tracciato, ma occhio al fango.

Supera l'ostacolo con un'impennata e il fango spostando la moto su altre corsie.

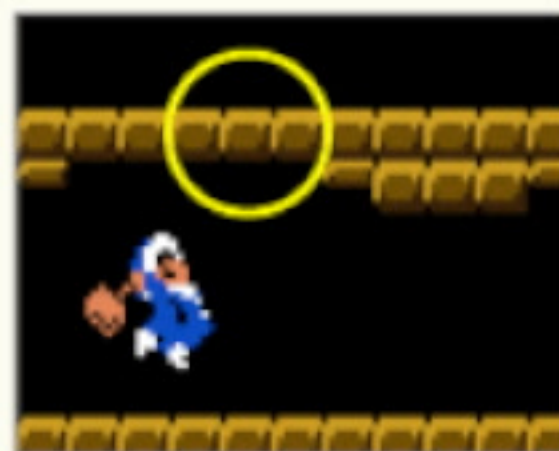
Due giri compiuti!

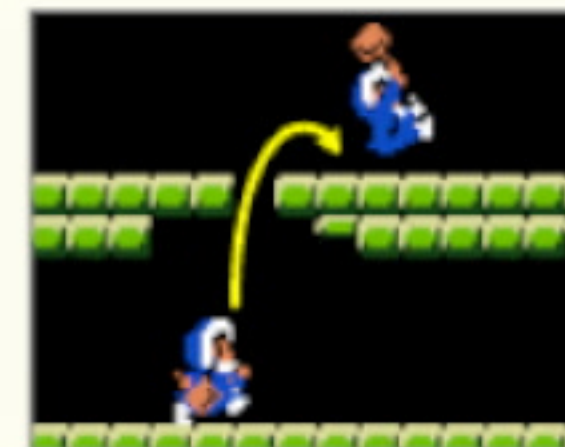
Fine

Punta alla vetta!

In montagna bisogna risparmiare le energie e anche i salti

Evita di eseguire salti superflui che ti fanno perdere tempo prezioso. Impugna il martello e comincia la scalata!

Cerca il punto debole

Ogni piano è costituito da uno o due blocchi. Con ogni salto ne distruggi uno, perciò colpisci i punti in cui un piano è più sottile per risparmiare tempo.

Passa attraverso il varco

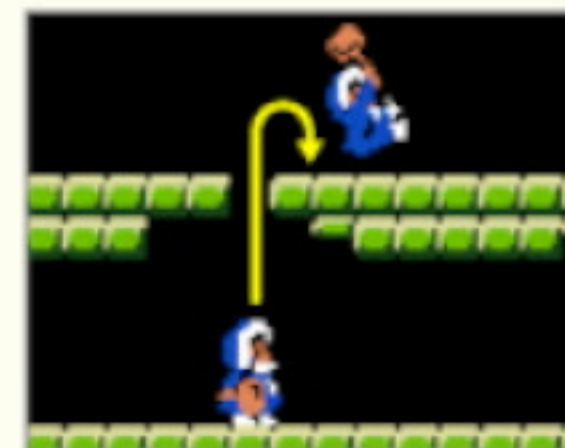
Per raggiungere il piano superiore basta distruggere un singolo blocco. Esegui dei salti ben mirati e te ne basteranno solo due per procedere.

Due tipi di salti

Esistono due tipi di salti, da eseguire in modi e situazioni diversi. Usa quello giusto per ottenere il risultato desiderato.

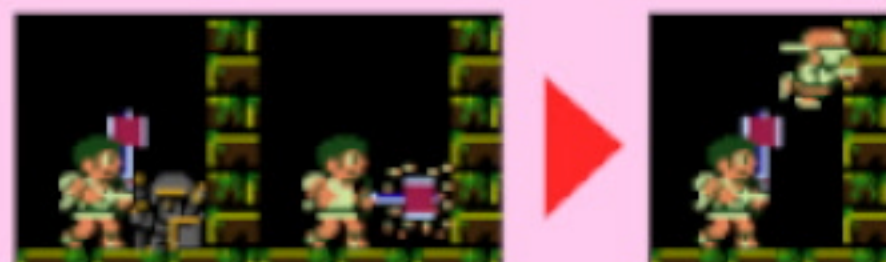
Salto laterale

Salta di lato con Ⓐ mentre stai usando ✚. Se salti dopo una rincorsa andrai ancora più lontano.

Salto sul posto

Premi Ⓐ restando sul posto. Usa ✚ in aria e ti sposterai per passare attraverso il varco più facilmente.

Tour della fortezza!

Un caloroso benvenuto alla fortezza degli Inferi!

L'interno della fortezza è un dedalo. Evita i mostri e procedi come indicato a destra. Se liberi i guerrieri Centurion con un martello, ti aiuteranno con il boss!

Importante!

Hai le ali, usale!

Arrivando dalla stanza superiore, tieni ✚ e raggiungi la pedana. Se la manchi dovrai ricominciare dall'inizio.

Ai nostri ospiti di salute cagionevole consigliamo la sorgente termale!

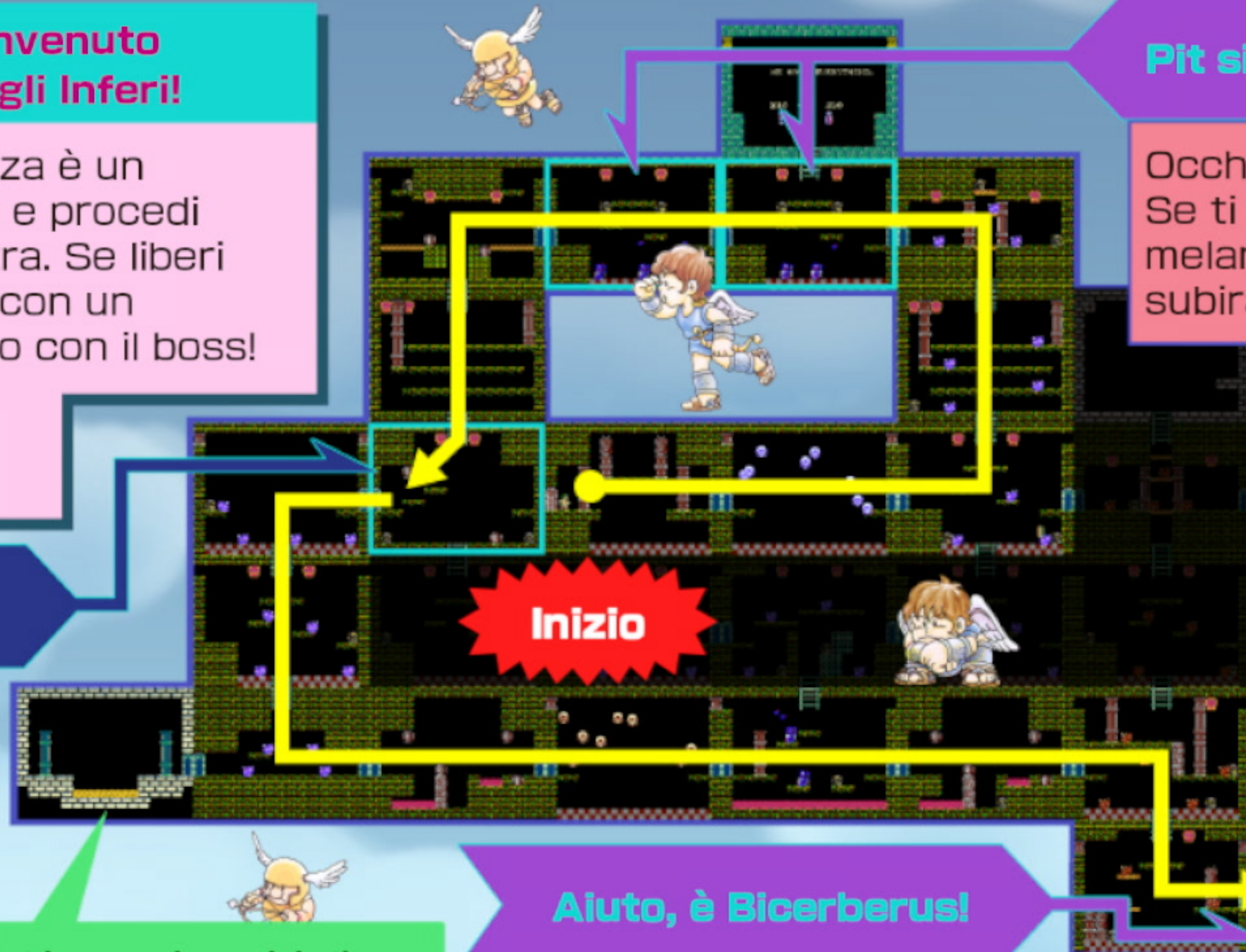
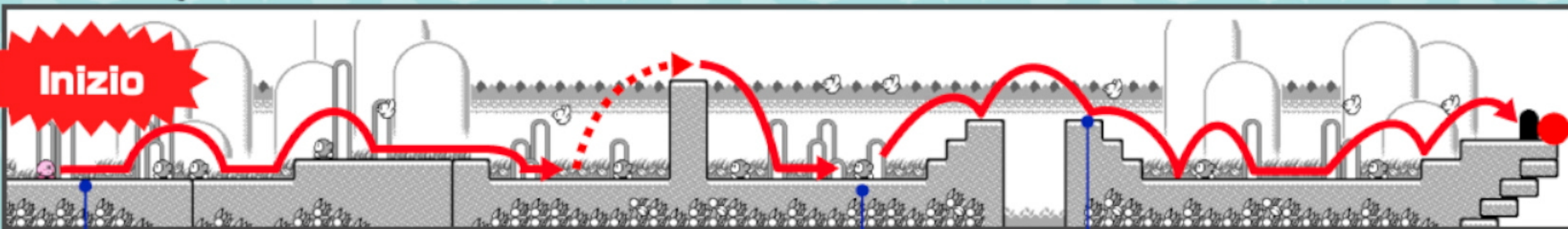
Inizio

Fine

Pit si trasforma in melanzana!

Occhio ai Maghi Melanzana! Se ti trasformano in una melanzana in questa sfida, subirai una penalità di tempo!

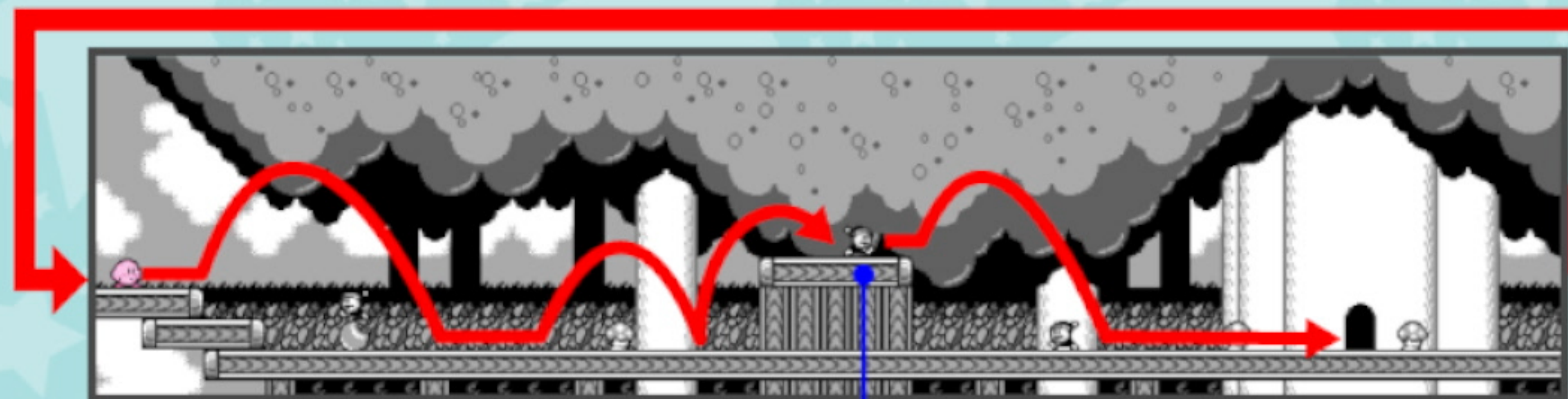
Aiuto, è Bicerberus!

Passa sotto Bicerberus quando salta e scocca le tue frecce. Ricorda: il martello fa più danni di due frecce, quindi se ne hai uno, usalo!

Tutti i trucchetti nero su bianco!

Parti subito correndo e usa la velocità guadagnata per sorvolare tutti i Waddle Dee.

Risucchia questo Waddle Dee (ti servirà presto) e riprendi a correre. Poi salta fino in cima all'ultimo gradino.

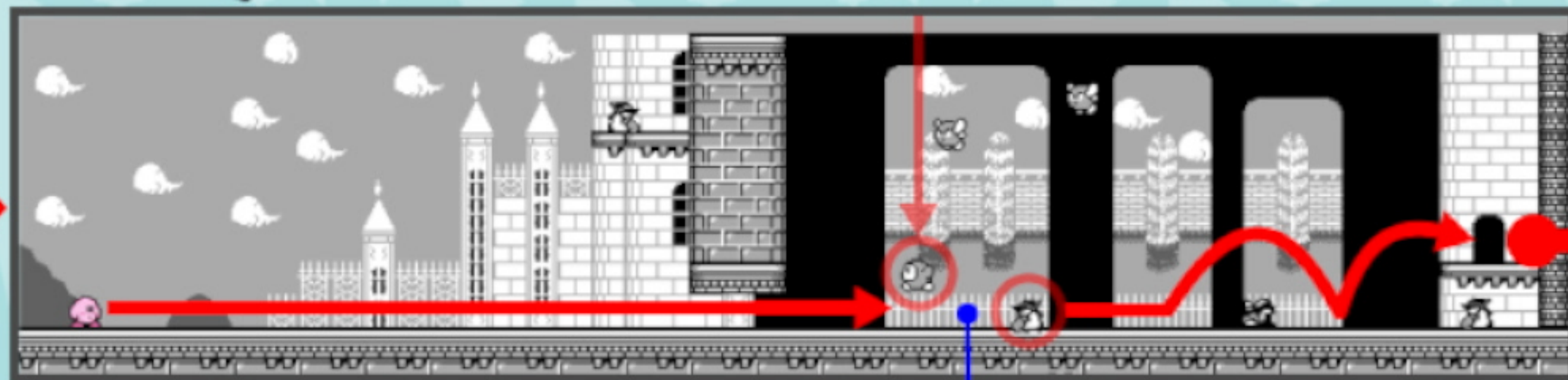
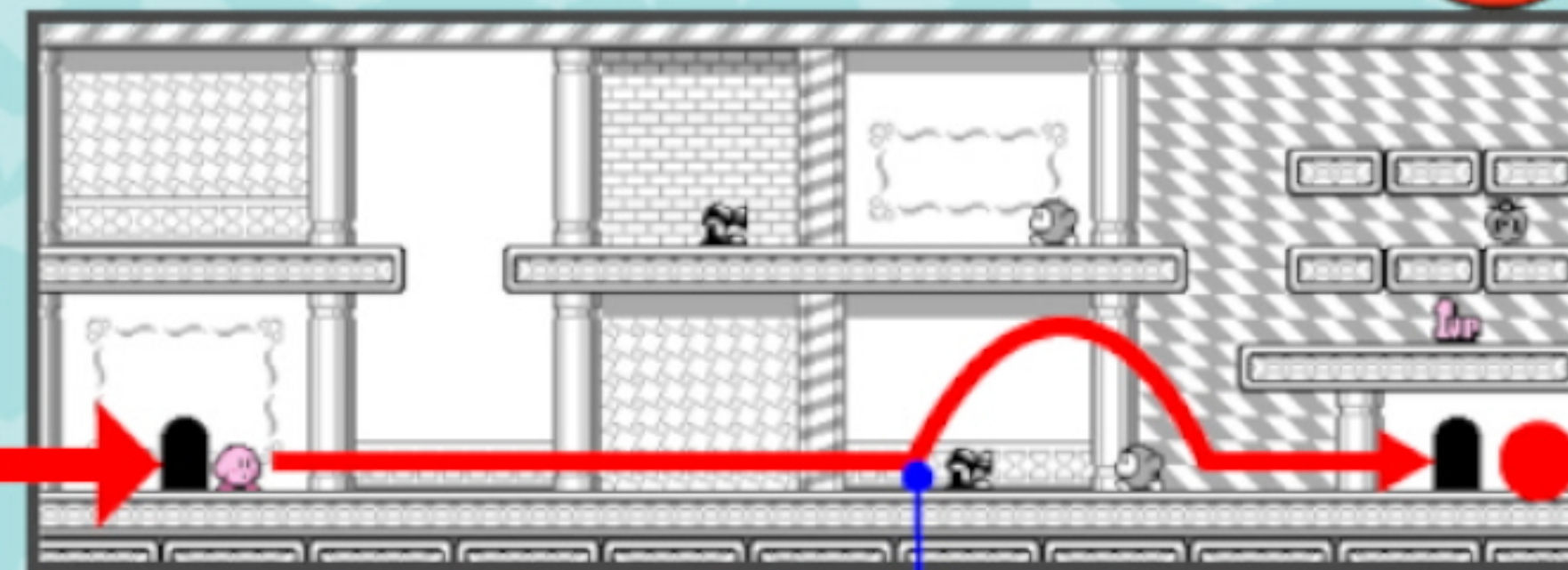
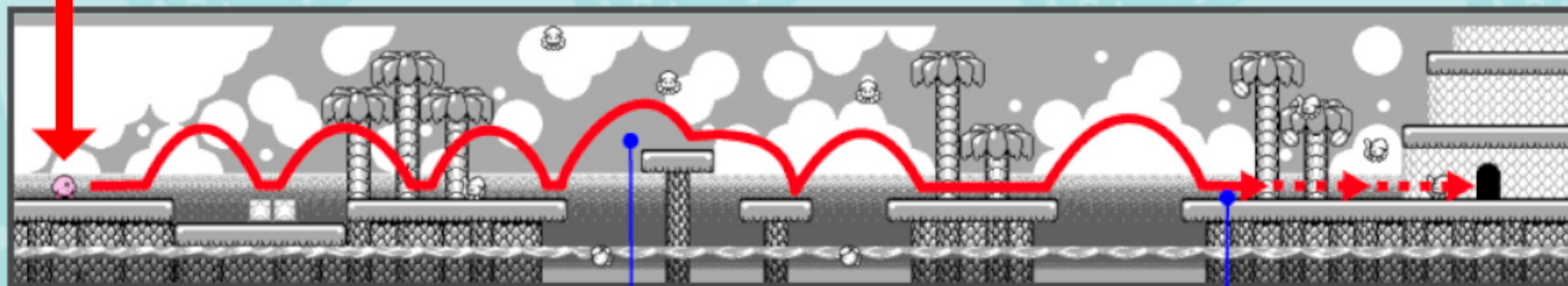
Espelli il Waddle Dee che hai risucchiato per colpire il Piopio e procedi.

Il pasto è posticipato

Per risucchiare i nemici, Kirby deve fermarsi; perciò, prova piuttosto a saltarli e a evitarli. Con il giusto tempismo puoi anche scivolare sotto di loro.

Scivola, Kirby!

Usa ✜ + Ⓐ o ✜ + Ⓑ per scivolare (puoi infliggere danni ai nemici).

Risucchia il secondo Bomby Bros. Jr., supera il successivo saltando ed espelli il nemico per colpire il Cozy.

Tutti i trucchetti nero su bianco!

Fai attenzione al Waddle Dee in caduta. Risucchialo e poi espellilo per colpire la Maga Spazzolina.

Corri verso lo Shotzo, poi salta all'ultimo momento per evitare sia lui che il Waddle Dee con un balzo.

In questa zona del livello ti verranno addosso parecchi Squishy, ma tu pensa soltanto a correre.

Non farti colpire dalle noci di cocco che cadono. Puoi anche scivolare due volte per superarle indenne.

Tutti i trucchetti nero su bianco!

Ti attendono altre noci di cocco, quindi fai attenzione. Risucchia il Kabu ed espellilo contro la noce di cocco prima che questa esploda.

Scivola per superare lo spazio tra le due nuvole e passare sotto lo Scarfy.

Qui di Scarfy ce ne sono parecchi, ma non temere: puoi superarli senza farti colpire.

Prendi il volo evitando gli attacchi di Duc de' Zac. Manca pochissimo!

Scivola sulle pietre e continua a procedere.

Ricorda: la chiave del successo è mantenere calma e sangue freddo!

La fretta è cattiva consigliera! Anche verso la fine, continua con pazienza poiché, nell'ultima fase, la disposizione degli appoggi cambia leggermente. Poi usa ✚ sull'ascensore per fuggire.

Salto lungo o controllato?

Esistono due tipi di salto: uno fa coprire maggiore distanza, l'altro è più preciso... ma servono entrambi!

Salto normale (Ⓐ)

Questo salto si controlla con ✚ e consente atterraggi precisi. Più a lungo tieni premuto Ⓐ, più in alto puoi saltare.

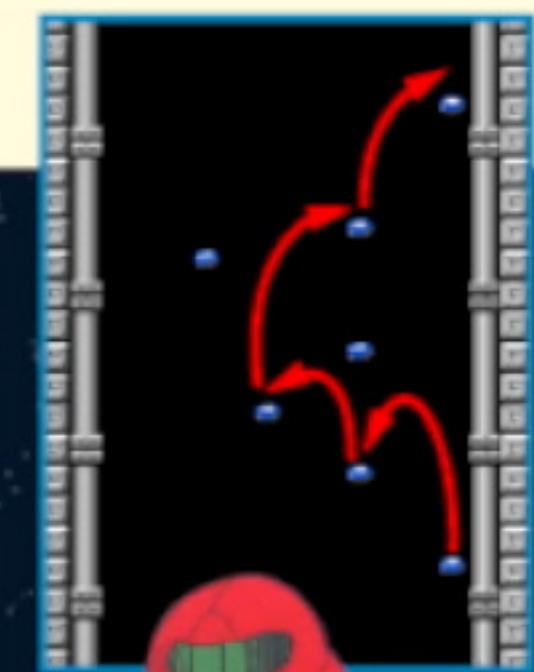
Salto Rotante (✚ + Ⓐ)

Questo salto copre una distanza maggiore se viene eseguito dopo aver preso la rincorsa, ma è più difficile controllarlo usando ✚.

Riprendi il controllo

Premi Ⓑ per sparare mentre stai eseguendo un Salto Rotante e lo convertirai in un salto normale, riacquistando così maggiore controllo.

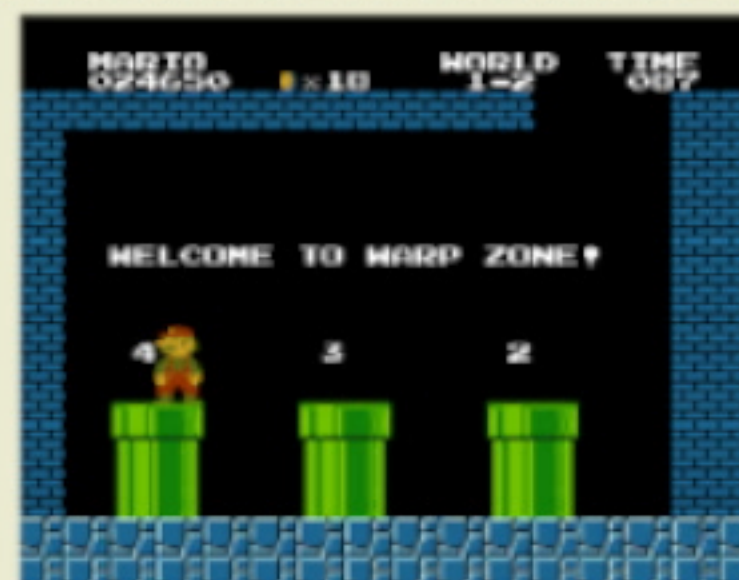
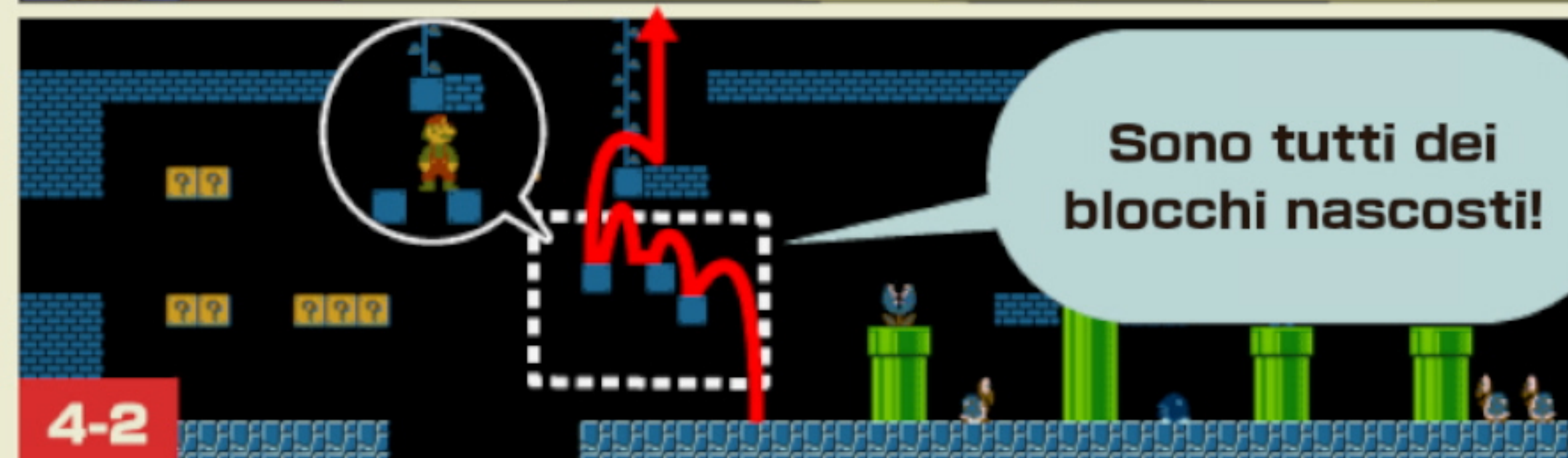
Lo schema si ripete

Le piattaforme sono disposte secondo uno schema ripetitivo con cui puoi prendere dimestichezza. Spostati usando soprattutto il salto normale per atterrare con più precisione.

3 consigli per trovare in fretta la principessa!

Prendi ogni scorciatoia possibile

Per completare il mondo 8-4 partendo dal mondo 1-1 devi affrontare ben 32 livelli. Invece, seguendo i nostri consigli, li ridurrai a 8. Continua a leggere e risparmierai una valanga di tempo.

Teletrasportati dal mondo 1-2 al mondo 4-1.

Usa l'ascensore subito prima di entrare nel tubo per prendere la via in alto e corri verso destra. Una volta nella zona teletrasporto, entra nel tubo 4.

Teletrasportati dal mondo 4-2 al mondo 8-1.

Subito dopo il primo ascensore ci sono dei blocchi nascosti. Usali come gradini per colpire il blocco con il viticcio, poi salici fino alla zona teletrasporto ed entra nel tubo 8.

3 consigli per trovare in fretta la principessa!

Segui il percorso indicato per superare il mondo 8-4.

Inizio

8-4

Entra nel tubo situato subito dopo la lava.

L'altro tubo utile si trova dopo la lava. Usa il blocco nascosto per raggiungerlo.

Indovina?! Anche l'ultimo tubo utile si trova dopo la lava. Entraci subito!

Supera l'area sott'acqua e continua a procedere.

Afferra l'ascia!

Occhio ai tubi giusti!

Corri senza entrare nei tubi e tornerai sui tuoi passi, ma entra nel tubo sbagliato e ripartirai dal mondo 8-4. Memorizza bene quali tubi usare per risparmiare tempo. La principessa è vicina!

SUPER MARIO BROS. 2

Il mondo 1-1 di corsa!

Inizio

Fine

Lancio di uova

Strutzi ti sputerà contro un uovo ogni 4 secondi circa. Sali sull'uovo, prendilo e poi lancialo per colpire Strutzi.

Fai breccia nel muro

Quando la bomba lampeggia, tienila per meno di un secondo, poi lasciala e apri un varco nel muro.

BOMB

Usa i nemici per le scorciatoie

Esegui un salto caricato in testa al nemico e vai sulla piattaforma.

Per eseguirlo usa ✚ e premi Ⓐ quando Mario lampeggia.

Questa via è più lunga!

Completa Prateria con 6 facili consigli!

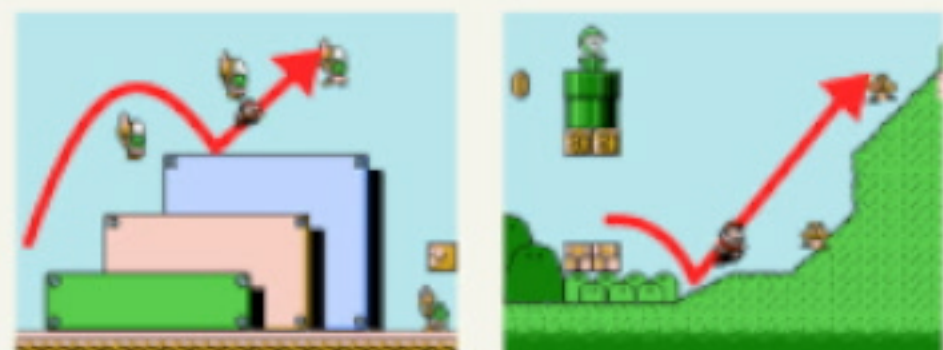
Prendi il percorso più veloce

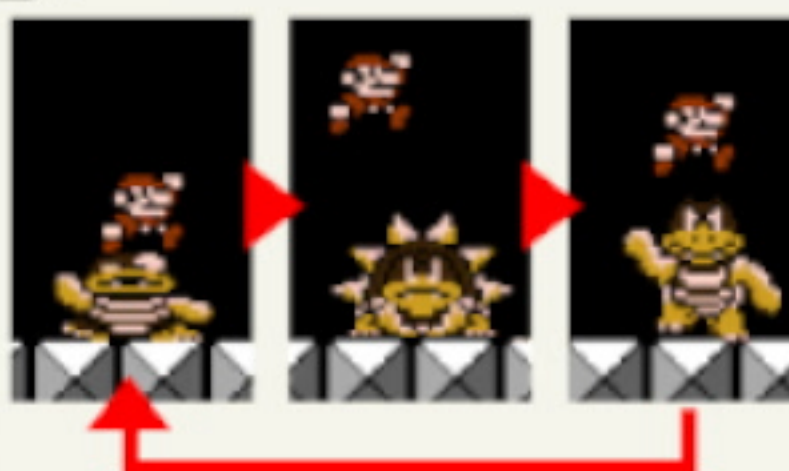
Questa mappa indica la via più breve per completare il mondo 1. Ignora i livelli 1-3 e 1-4 e pensa ad affrontare gli altri.

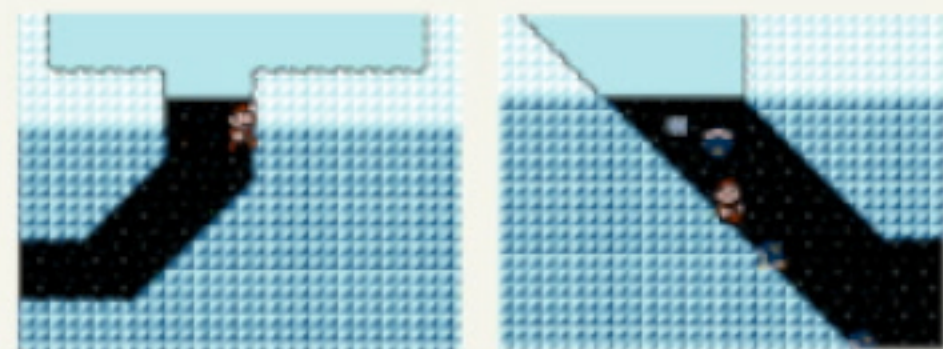
Fai aumentare l'indicatore e salta!

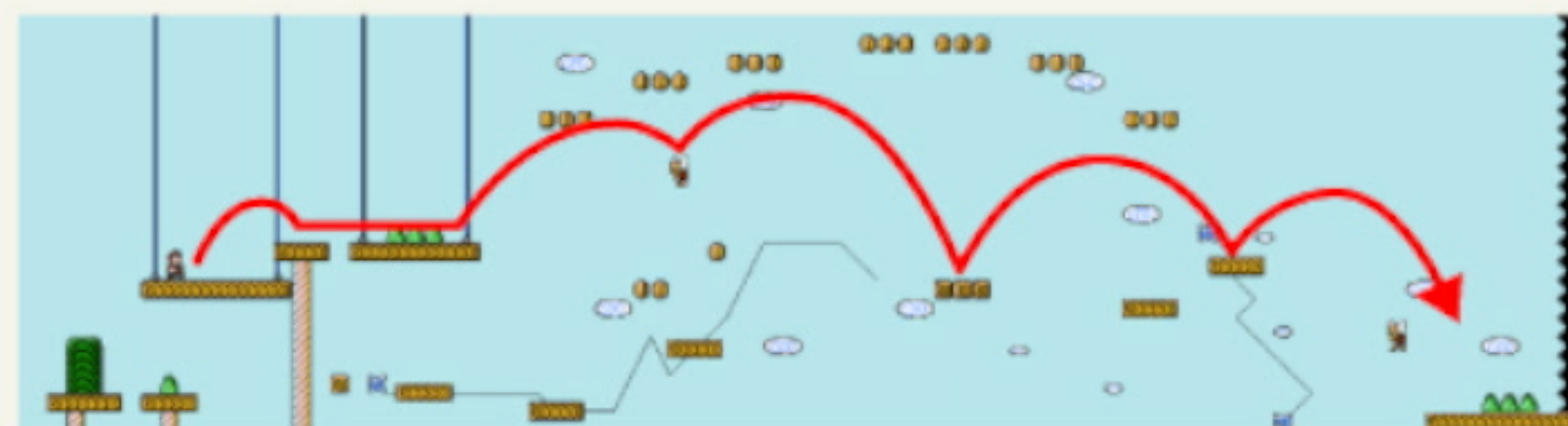
Se scatti con ✚ + Ⓑ, l'indicatore mostrato sotto si riempirà. Quando la "P" lampeggia, puoi saltare ancora più in alto.

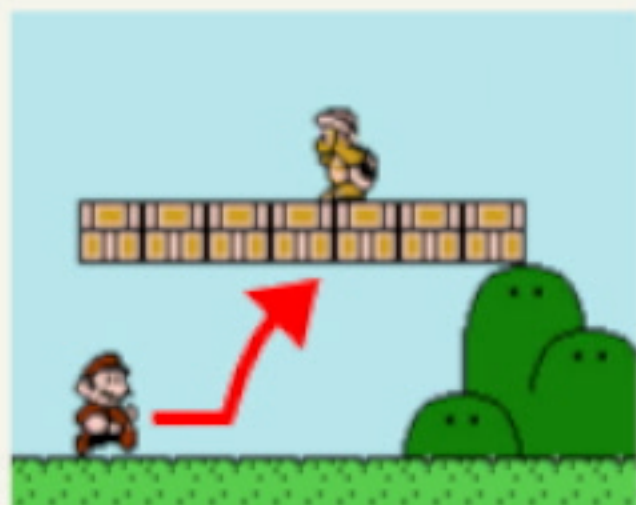
1 Livelli 1-1 e 1-2 in fretta e furia

Fai aumentare al massimo l'indicatore in questi due livelli e salta. Se esegui i salti come mostrato nell'immagine, andrai ancora più in alto.

2 Nessuna pietà per Boom Boom

Salta su Boom Boom prima che inizi a muoversi, e poi ancora quando si rimette in piedi.

3 Livello 1-5 di volata

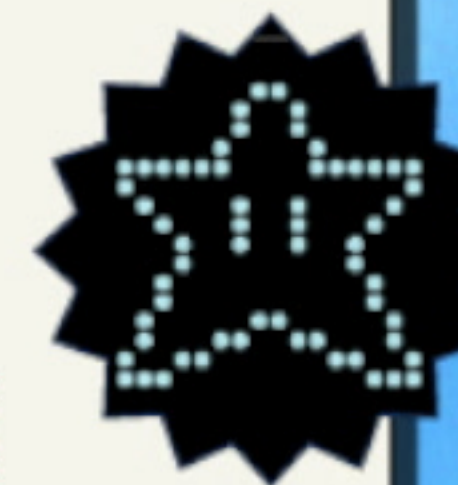
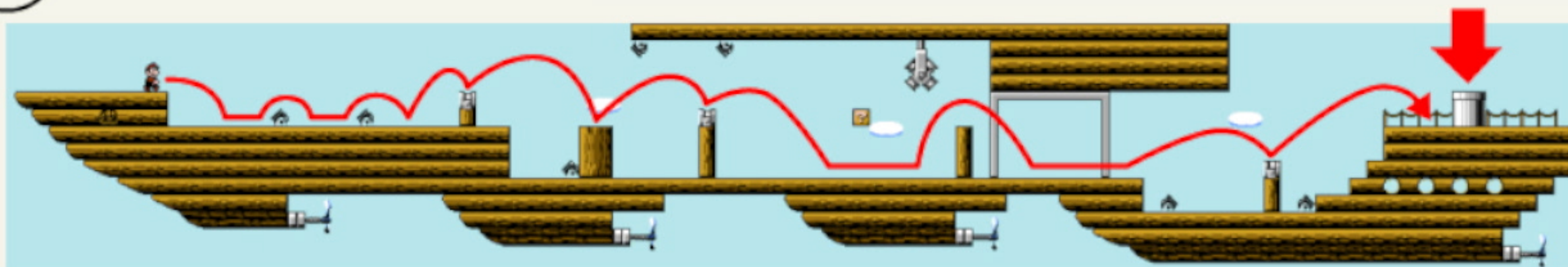
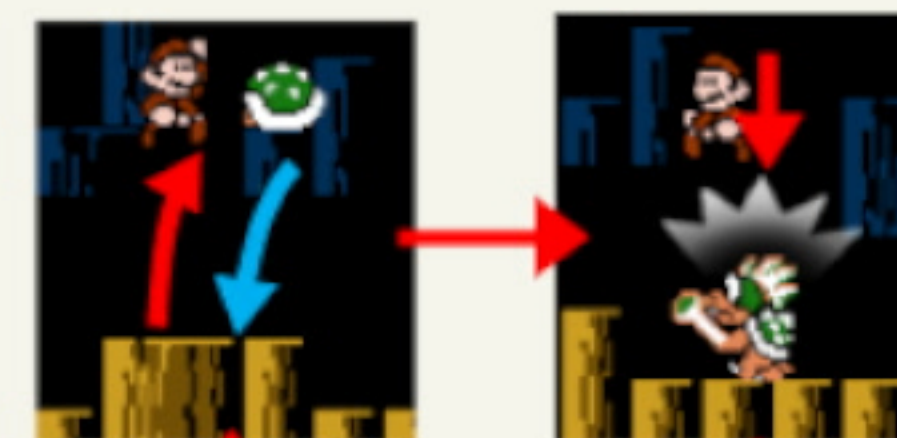
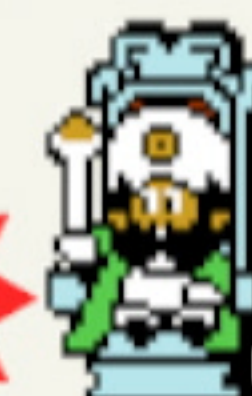
Andrai più veloce se scivoli sui pendii con ✚ e potrai anche travolgere i nemici. Cosa potresti mai desiderare di più?

4 Livello 1-6 con cautela, ma in fretta

Trova il coraggio e risparmierai tempo.

Completa Prateria con 6 facili consigli!

5 Affrontare il Martelkoopa

Il modo più facile per sconfiggere il Martelkoopa è colpendo da sotto il blocco su cui si trova. Poi, vai subito a prendere il forziere che apparirà.

Le carte non devono essere uguali

Alla fine di alcuni livelli otterrai una carta. Se 3 sono uguali, partiranno dei fuochi d'artificio che, però, ti faranno perdere tempo. Meglio che non siano tutte uguali.

6 Ma chi è al timone?

Il tubo ti condurrà dal Bowserotto Larry. Saltaci sopra, poi evita il suo salto e attaccalo di nuovo nello stesso modo. Dopo averlo sconfitto, prendi lo scettro e ridallo al re. Fine!

Questo livello scorre automaticamente, e sempre più in fretta. Evita di farti colpire da cannoni e Pallottoli Bill mentre avanzi. Cerca di rimanere nella parte destra dello schermo così, appena appare il tubo a poppa, puoi entrarci subito!

SUPER MARIO BROS. THE LOST LEVELS

Livello 8-2 di corsa!

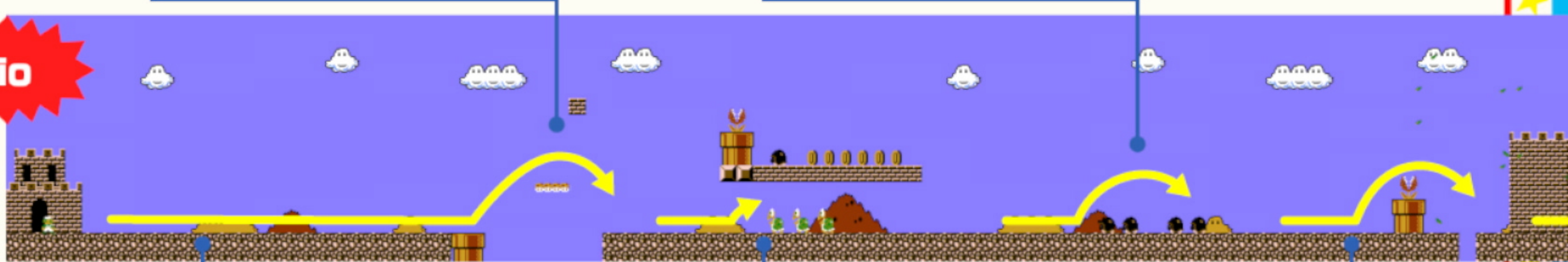
Ignora nemici e funghi, corri e basta

Per fare il più in fretta possibile non devi fermarti.
Pensa soltanto a correre.

Ignora pure il super fungo e sorvola la piattaforma con un salto.

Ti verranno incontro 4 Nelle: sorvolale tutte con un salto.

Il vento sussurra "Volta pagina"!

Inizio

Tieni premuto il pulsante Ⓑ già durante il conto alla rovescia e parti a razzo.

Supera i Koopa saltando e non fermarti se li colpisci.

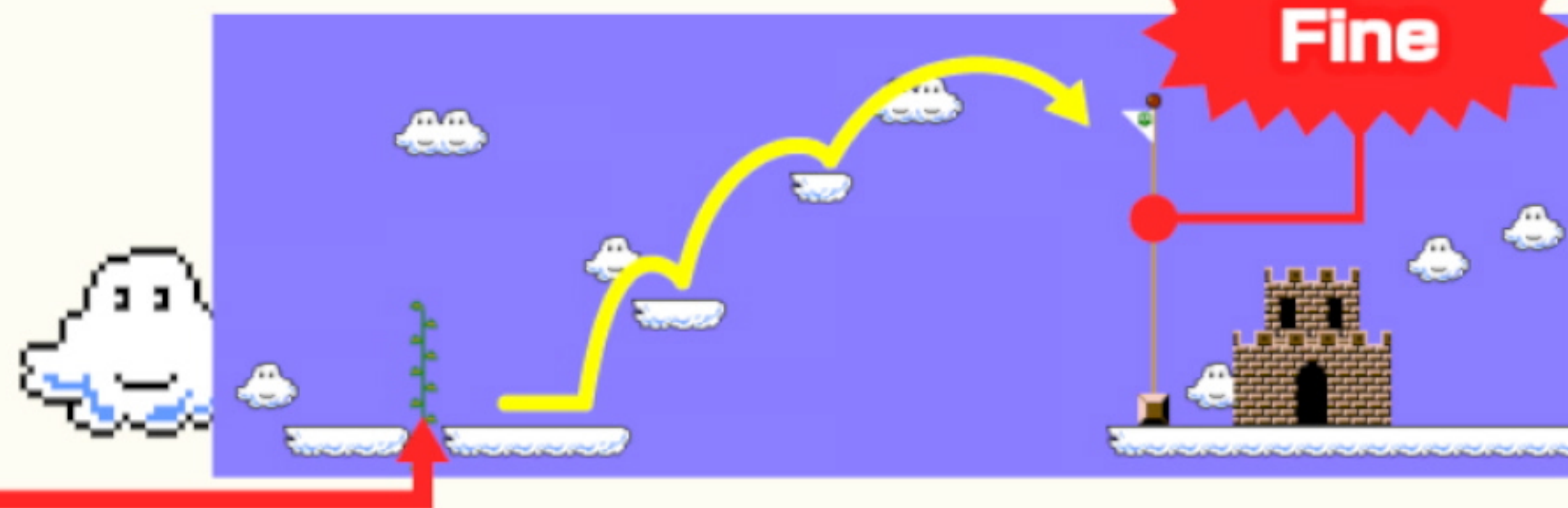
Salta prima del tubo per superare la Pianta Piranha.

SUPER MARIO BROS. THE LOST LEVELS

Livello 8-2 di corsa!

Non farti bloccare da questi blocchi

Approfitta della forza del vento e di un rimbalzo per saltare più in alto. Sali sul blocco indicato e poi da lì raggiungi l'ultimo appoggio.

Non manca molto alla fine, ci sei quasi!

Saltare bene qui è fondamentale

Un ultimo sforzo! Salta sul Paratroopa per colpire il blocco sopra di lui e poi sali sul viticcio. È l'unico modo per completare il livello.

Da qui in poi ci sono solo muri e tubi. Se entri in un tubo, tornerai a metà del livello.

Raggiungi la Triforza in fretta!

Trova le 4 chiavi!

Segui le frecce rosse.
Non entrare in ogni stanza.
Ignora i nemici senza chiave.
Sconfiggi il boss e prendi la Triforza.

Concentrati sul nemico con la chiave!

Sconfiggi Aquamentus!

Lanciati all'attacco e mira alla testa! Anche se subisci danni, continua a menare fendenti!

Prendi la Triforza!

Un momento... Chi ha la chiave?

Sconfiggi tutti gli stalfos nella stanza e la chiave apparirà!

Giù le mani, Mano rapace!

Se ti avvicini troppo a un muro, questa creatura ti agguanterà e dovrai ricominciare dall'inizio!

Non andare qui, ma nella stanza a destra!

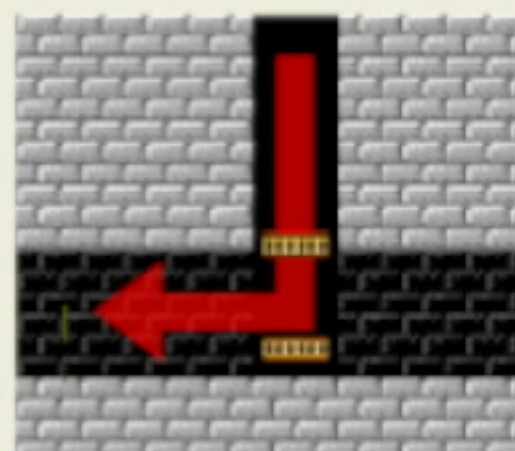
Riduci la ricerca... all'osso

Lo stalfos con un aspetto diverso dagli altri ha la chiave. Tieni gli occhi bene aperti!

Toccata e fuga a Palazzo Parapa!

Bastano due chiavi

Per la via più breve bastano due chiavi! Salta quanti più nemici possibile, sconfiggi il boss e inserisci il cristallo nella statua per completare il palazzo.

Vai subito a sinistra

Gira a sinistra appena ti trovi sottoterra e vai subito a prendere la prima chiave.

La chiave del successo

Prendila colpendola con la spada. Poi, torna indietro e procedi.

Non restare sulla soglia

Una volta presa la chiave puoi entrare e procedere oltre, ma tieni duro poiché non è ancora finita!

Ignora l'ascensore e continua a procedere

Toccata e fuga a Palazzo Parapa!

Sali a prendere la seconda chiave!

Per curarsi ci vuole tempo...

Prendi la chiave e torna indietro

Dopo averla presa, torna indietro all'ascensore usato per salire e stavolta scendi fino in fondo.

Fine

Mostri in vista!

Se affronti un guerriero d'acciaio, salta e premi Ⓑ per attaccarlo con la spada mentre atterri. Puoi anche usare l'incantesimo Scudo.

Il punto debole è la testa!

Ora devi affrontare il boss, Horsehead! Colpisci la testa con attacchi in salto e, dopo averlo sconfitto, prendi la chiave e continua.